



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## GRIYA DOLANAN

KHOIRUN NISA  
3209100068

DOSEN PEMBIMBING:  
IRVANSYAH, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## GRIYA DOLANAN

KHOIRUN NISA  
3209100068

DOSEN PEMBIMBING:  
IRVANSYAH, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017



---

FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

## PLAY HOUSE

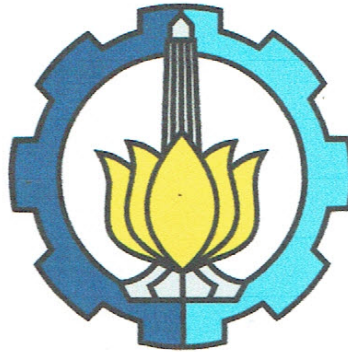
KHOIRUN NISA  
3209100068

TUTOR:  
IRVANSYAH, ST., MT.

UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA  
2017

# LEMBAR PENGESAHAN

## GRIYA DOLANAN



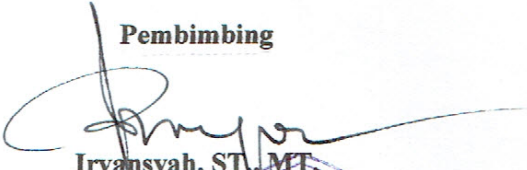
Disusun oleh :

**KHOIRUN NISA**  
NRP : 3209100068

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 11 Januari 2017  
Nilai : BC

Mengetahui

Pembimbing

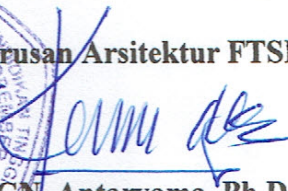
  
**Irvansyah, ST., MT.**  
NIP. 197005231997021001

Koordinator Tugas Akhir

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
NIP. 198008252006041004

**Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS**



  
**Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.**  
NIP. 196804251992101001

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

N a m a : Khoirun Nisa

N R P : 3209100068

Judul Tugas Akhir : Griya Dolanan

Periode : Semester Gasal Tahun 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 26 Januari 2017

Yang membuat pernyataan

(Khoirun Nisa)

NRP. 3209100068

**ABSTRAK**  
**GRIYA DOLANAN**

Oleh

**Khoirun Nisa**

**NRP : 3209100068**

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat dan sangat berpengaruh pada pola hidup manusia. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah di bidang permainan, seperti *game online*, *PC game*, *console game*, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi dalam bidang permainan sangat mempegaruhi minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Saat ini minat anak-anak pada permainan tradisional semakin menurun, anak-anak lebih memilih memainkan *gadget*, *game online*, *PC game*, *console game*, dan sebagainya. Selain itu pembangunan yang makin pesat berakibat pada semakin terbatasnya lahan kosong yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain, serta keamanan lingkungan juga mempengaruhi para orang tua untuk mengijinkan anak mereka bermain diluar atau tidak.

Hadirnya Griya Dolanan dapat menjadi salah satu alternatif wisata baru bagi masyarakat. Dengan desain bangunan yang mengadaptasi dari bentuk-bentuk arsitektur nusantara menjadikan Griya Dolanan ini sebagai salah satu sarana melestarikan budaya, khususnya dalam bidang permainan.

Kata Kunci : permainan tradisional, main,

**ABSTRACT**  
**PLAY HOUSE**

By  
**Khoirun Nisa**  
**NRP : 3209100068**

Nowadays, the development of technology is more fast and influenced the human lifestyle. The game is one of the kind of technology which fast growing, like online game, pc game, console game and others.

This forward evolution of technology has affected the child desire to play the traditional game. Today, the child have no interest to play the traditional game, they prefer to play the modern game. On the other side, the house growing make the free area to be playing area for kids are limited, and the safety in their house has influenced their parents to give the kids permit to play outside or not.

Griya Dolanan presence can be one of the new vacation alternative for people. Design of the building is adapted from architecture of the archipelago make griya dolanan as one means of preserving culture, especially in games.

Keywords: traditional game, game

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. Atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir sebagai sebuah karya penulis yang telah menjalani perjalanan sebagai mahasiswa dengan waktu yang sedikit lebih panjang. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Griya Dolanan” ini merupakan lanjutan dari bahasan pada proposal tugas akhir. Laporan ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi gambaran dalam perancangan alternatif taman bermain.

Penulis juga menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, bimbingan, dan arahan kepada:

1. Bapak Irvansyah, ST., MT. Selaku dosen pembimbing, terimakasih atas kesediaan, kesabaran, serta ilmu yang diberikan.
2. Orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung, baik sebelum dan selama studi di Jurusan Arsitektur ITS.
3. Teman-teman seperjuangan Jurusan Arsitektur ITS yang telah banyak membantu dalam keberlangsungan tugas akhir penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga kritik dan saran akan sangat membantu untuk hasil yang lebih baik. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 26 Januari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
I     Pendahuluan	
I.1   Latar Belakang	1
I.2   Isu dan Konteks Desain	2
I.3   Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II    Program Desain	
II.1   Rekapitulasi Program Ruang	3
II.2   Deskripsi Tapak	5
III   Pendekatan dan Metoda Desain	
III.1   Pendekatan Desain	6
III.2   Metoda Desain	7
IV    Konsep Desain	
IV.1   Eksplorasi Formal	9
IV.2   Eksplorasi Teknis	10
V     Desain	12
VI    Kesimpulan	26
DAFTAR PUSTAKA	27

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar I.1</b>	Ilustrasi perkembangan permainan anak-anak	2
<b>Gambar 2.1</b>	Peta lokasi tapak	5
<b>Gambar 2.2</b>	Fasilitas wisata di sekitar lokasi tapak	5
<b>Gambar 3.1</b>	Sources of sensible and latent heat gain	6
<b>Gambar 4.1</b>	Contoh pohon peneduh: pohon flamboyan, pohon ketapang	9
<b>Gambar 4.2</b>		10
<b>Gambar 4.3</b>		10
<b>Gambar 4.4</b>	Skema masuknya cahaya matahari dan sirkulasi angin pada bangunan	10
<b>Gambar 4.5</b>	Beberapa bentuk arsitektur nusantara Indonesia	11
<b>Gambar 5.1</b>	Site plan	12
<b>Gambar 5.2</b>	Layout plan	13
<b>Gambar 5.3</b>	Gambar tampak site	14
<b>Gambar 5.4</b>	Perspektif	15
<b>Gambar 5.5</b>	Galeri	16
<b>Gambar 5.6</b>	Ruang penyimpanan mainan	17
<b>Gambar 5.7</b>	Gazebo	18
<b>Gambar 5.8</b>	Gedung pengelola	19
<b>Gambar 5.9</b>	Restoran	20
<b>Gambar 5.10</b>	Foodcourt	21
<b>Gambar 5.11</b>	Mushola	22
<b>Gambar 5.12</b>	Toilet dan unit kesehatan	23
<b>Gambar 5.13</b>	Eksterior	24
<b>Gambar 5.14</b>	Eksterior	25

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	Fasilitas utama	3
<b>Tabel 2.2</b>	Fasilitas penunjang	3
<b>Tabel 2.3</b>	Fasilitas pengelola	4
<b>Tabel 2.4</b>	Fasilitas servis	4
<b>Tabel 2.5</b>	Luasan Bangunan	4
<b>Tabel 3.1</b>	Pengelompokan permainan berdasarkan lokasi permainan dilaksanakan	7
<b>Tabel 3.2</b>	Pengelompokan permainan berdasarkan jumlah pemain dalam suatu permainan	7

## I. PENDAHULUAN

### I.1. LATAR BELAKANG

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat dan sangat berpengaruh pada pola hidup manusia. Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan dan mudah cara penggunaannya adalah gawai, atau yang lebih sering dikenal sebagai “*gadget*”. Teknologi lain yang berkembang pesat salah satunya dalam bidang permainan, seperti *game online*, *PC game*, *console game*, dan sebagainya.

Selain memberikan pengaruh positif, perkembangan teknologi pada *gadget* dan lainnya juga memberikan pengaruh negatif, antara lain:

- Dapat mengganggu kesehatan (membuat orang jadi malas berolahraga, radiasi yang dihasilkan dari gawai itu sendiri, dll)
- Membuat orang cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, karena sibuk dan/atau lebih fokus pada gawainya
- Pada kasus-kasus tertentu, orang lebih menyukai bersosialisasi di dunia maya daripada di dunia nyata
- Memberi Efek Candu
- Menurunnya Kemampuan Bersosialisasi
- Mempengaruhi Gaya Hidup
- Malas Melakukan Banyak hal
- Gangguan Tidur
- Penyakit Mental
- Agresif

Permainan tradisional Indonesia beraneka ragam dan masing-masing memiliki nilai-nilai positif yang dapat diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Dampak positif dari permainan tradisional antara lain:

- Permainan Tradisional melatih Keterampilan Berbicara dan Berani
- Mengeluarkan Pendapat
- Mencerdaskan Spiritual, Emosional dan Mental
- Melatih Kemampuan Fisik, dan Pikiran
- Kerja Sama dan Gotong Royong
- Membantu Bersosialisasi
- Mencegah dari Sikap Individualisme
- Membangun Karakter

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, permainan tradisional mulai terlupakan, anak-anak lebih memilih memainkan gawai (*gadget*), *game online*, *PC game*, dan sebagainya.

Mengapa gawai lebih menarik daripada permainan tradisional?

Beberapa alasannya:

- Permainan tradisional dianggap kuno dan tidak cocok dimainkan pada era globalisasi
- Anak-anak merasa akan terlihat keren jika bermain *game online*, atau permainan yang ada pada gawai
- Gawai dan/atau permainan modern didukung oleh visualisasi yang menawan, *audio* canggih, serta mempunyai tantangan tersendiri
- Anak-anak cenderung malas keluar rumah, tidak ingin panas-panasan, tidak ingin lelah, dan lebih menyukai hal-hal yang instan
- Permainan tradisional membutuhkan banyak ruang kosong atau ruang luar, sedangkan lahan yang tersedia saat ini semakin berkurang
- Orang tua khawatir anak menjadi kotor dan terkena penyakit

## I.2. ISU DAN KONTEKS

Perkembangan teknologi dalam bidang permainan sangat memengaruhi minat anak-anak terhadap permainan tradisional. Saat ini minat anak-anak pada permainan tradisional semakin menurun, anak-anak lebih memilih memainkan *gadget*, *game online*, *PC game*, *console game*, dan sebagainya. Memainkan *gadget*, *PC game*, dll. dianggap lebih praktis karena anak-anak tidak perlu keluar rumah dan tidak memerlukan lahan yang luas untuk bermain.



**Gambar I.1** Ilustrasi perkembangan permainan anak-anak

## I.3. PERMASALAHAN DAN KRITERIA DESAIN

Pembangunan yang makin pesat berakibat pada semakin terbatasnya lahan kosong yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk bermain, sedangkan sebagian besar dari permainan tradisional membutuhkan lahan yang cukup luas untuk tempat bermain.

Selain itu faktor keamanan lingkungan juga mempengaruhi para orang tua untuk mengizinkan anak mereka bermain diluar atau tidak. Sehingga kebanyakan orang tua saat ini memilih memberikan *gadget*, *PC*

*game*, *console game*, dll. pada anak-anak mereka agar anak-anak tetap dapat bermain di dalam rumah sehingga keamanannya lebih terjaga. Namun hal ini mengakibatkan semakin menurunnya minat anak-anak terhadap permainan tradisional.

Berdasar pada beberapa permasalahan tersebut, diperlukan sebuah fasilitas yang dapat menghadirkan berbagai jenis permainan tradisional yang didukung dengan keamanan yang memadai, sehingga kelestarian permainan tradisional dapat terjaga dan anak-anak dapat bermain dengan aman.

## II. PROGRAM DESAIN

### II.1 REKAPITULASI PROGRAM RUANG

Objek rancangan yang diusulkan adalah “*Griya Dolanan*”, berasal dari Bahasa Jawa, adapun pengertian dari objek tersebut adalah :

- *Griya*, jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia, kata griya memiliki arti sebagai rumah, dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rumah adalah bangunan untuk tempat tinggal; bangunan pada umumnya (seperti gedung).
- *Dolanan* atau dalam Bahasa Indonesia disebut mainan memiliki arti sebagai alat untuk bermain; barang yang dipergunakan; perhiasan tambahan (seperti medallion pada kalung; benda-benda kecil pada ikatpinggang, dan sebagainya).
- *Griya Dolanan* sendiri berarti suatu tempat dan/atau bangunan yang berisi peralatan yang dapat digunakan sebagai penunjang anak-anak untuk bermain.

Untuk lebih mudahnya sebut saja Griya Dolanan ini sebagai taman bermain anak yang memfokuskan kegiatan bermainnya pada permainan-permainan tradisional dan permainan-permainan yang dapat membentuk karakter anak menjadi lebih baik lagi.

#### Fasilitas

Berdasarkan studi literatur dapat diambil kesimpulan mengenai fasilitas objek rancang yakni nantinya akan terdapat empat jenis fasilitas yakni fasilitas utama, fasilitas penunjang, fasilitas pengelola, dan fasilitas servis.

#### Fasilitas Utama

Fasilitas	Fungsi
Area bermain indoor dan/atau shelter	Area bermain untuk permainan-permainan yang tidak membutuhkan ruang yang luas dan menggunakan alat bantu permainan (mainan)
Area bermain outdoor/taman	Area bermain untuk permainan-permainan yang membutuhkan area yang luas dan permainan cenderung dilakukan secara berkelompok
Galeri	Ruang pameran berbagai jenis permainan tradisional

**Tabel 2.1** Fasilitas utama

#### Fasilitas Penunjang

Fasilitas	Fungsi
Tempat Ibadah	Tempat ibadah umat Islam ( <i>musholla</i> )
Unit Kesehatan	Fasilitas kesehatan untuk pertolongan pertama ketika terjadi kecelakaan
Restoran/Cafe	Area makan pengunjung
Toko Cenderamata	Media pameran dan penjualan produk permainan tradisional

**Tabel 2.2** Fasilitas penunjang

### Fasilitas Pengelola

Fasilitas	Fungsi
Ruang Kepala Pengelola	Ruangan bekerja khusus untuk kepala pengelola Griya Dolanan.
Ruang Staf Pengelola	Ruangan bekerja bagi staf pengelola Griya Dolanan.
Ruang Rapat	Ruangan rapat bagi pengelola untuk mempresentasikan dan membahas rencana, pelaksanaan, maupun evaluasi kerja.
Ruang Arsip	Ruangan untuk menyimpan dokumen-dokumen penting.
Ruang Karyawan	Ruangan berkumpul dan meletakkan barang pribadi bagi karyawan lapangan dan karyawan restoran.
Pantry	Fasilitas dapur kecil untuk kebutuhan makan dan minum pengelola.

**Tabel 2.3 Fasilitas pengelola**

### Fasilitas Servis

Fasilitas	Fungsi
Area Parkir	Area parkir mobil, sepeda motor, dan bus
Ruang Utilitas	Ruang Tandon, Ruang Pompa, Ruang Genset, Janitor, <i>Loading dock</i>

Toilet	Tempat buang air bagi pengunjung dan pengelola
Dapur	Tempat memasak masakan restoran

**Tabel 2.4 Fasilitas servis**

Fasilitas	Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
Utama	Area bermain indoor dan/atau shelter	5000
	Area bermain outdoor/taman	
Penunjang	Tempat ibadah Unit kesehatan Restoran/cafe Toko cinderamata	1150
Pengelola	Ruang kepala Ruang staf Ruang rapat Ruang arsip Ruang karyawan Pantry	250
Servis	Ruang utilitas Toilet	200
Total luas		6600

**Tabel 2.5 Luasan Bangunan**

## II.2 TAPAK DAN LINGKUNGAN



**Gambar 2.1** Peta lokasi tapak

Lokasi lahan terletak di Jl. Sultan Agung, Kota Batu, Malang  
Bentuk lahan segi empat  
Luas lahan  $\pm 22.000 \text{ m}^2$   
Lahan merupakan tanah kosong  
Orientasi lahan menghadap selatan (Jl. Sultan Agung)

Aspek positif:

- Lokasi terletak di Kota Batu yang terkenal sebagai kota wisata
- Lokasi lahan berdekatan dengan tempat-tempat wisata lainnya di Kota Batu. Selain untuk mempermudah pengenalan objek rancang kepada masyarakat, objek rancang dapat berfungsi sebagai alternatif wisata bagi masyarakat
- Iklim Kota Batu yang sejuk sangat mendukung kegiatan outdoor yang berlangsung

Aspek negatif:

Cenderung aktif atau ramai pada saat-saat tertentu, seperti akhir pekan atau hari libur lainnya.

Fasilitas wisata yang ada di sekitar lokasi tapak



Keterangan:

- 1: Museum Angkut & Movie Star Studio
- 2: The Bagong Adventure Museum Tubuh
- 3: Jawa Timur Park 1
- 4: Jawa Timur Park 2
- 5: Ecogreen Park
- 6: Batu Night Spectacular

**Gambar 2.2** Fasilitas wisata di sekitar lokasi tapak



### III. PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

#### III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain yang diterapkan adalah arsitektur tropis.

Arsitektur tropis adalah jenis arsitektur yang memberikan jawaban/adaptasi bentuk bangunan terhadap pengaruh iklim tropis, dimana iklim tropis memiliki karakter tertentu yang disebabkan oleh panas matahari, kelembapan yang cukup tinggi, curah hujan, pergerakan angin, dan sebagainya. Pengaruhnya otomatis terhadap suhu, kelembapan, kesehatan udara yang harus diantisipasi oleh arsitektur yang tanggap terhadap hal-hal tersebut. Selain itu pandangan baru mencakup pada penggunaan material yang memberikan ciri karakter material lokal (daerah tropis) yang lebih sesuai daripada material impor.

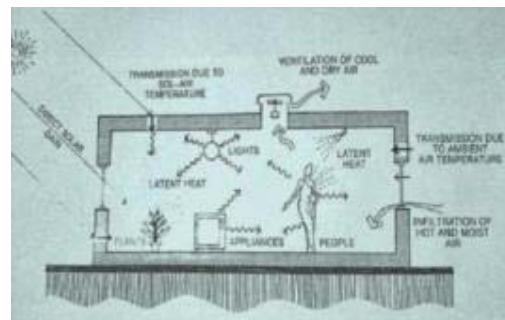
Bentuk bangunan pada Arsitektur Tropis?

Bentuk arsitektur tropis, tidak mengacu pada bentuk yang berdasarkan estetika, namun pada bentuk yang berdasarkan adaptasi/penanganan iklim tropis. Meskipun demikian bentukan bangunan oleh arsitek/desainer yang baik akan memberikan kualitas arsitektur yang estetis, hal ini karena selain memperhatikan bagaimana menangani iklim tropis, juga memperhatikan bagaimana kesan estetika eksterior dan interior dari bangunan tersebut.

Bentuk secara makro sangat memperhatikan faktor panas dan hujan, dimana untuk menangani hal tersebut maka arsitektur tropis yang baik akan memperhatikan bagaimana bangunan tidak panas dan ketika hujan tidak tampias, selain itu terdapat kualitas kenyamanan berkaitan dengan suasana

panas dan dingin yang ditimbulkan oleh hujan, biasanya dibuat teras untuk memberikan perlindungan serta menikmati iklim tropis yang bersahabat.

Bentuk secara mikro pada masing-masing elemen bangunan seperti jendela dengan bentuk lebar, berjalusi, berkanopi, atau semacam itu.



**Gambar 3.1** *Sources of sensible and latent heat gain*

Kriteria Perencanaan pada Iklim Tropis Lembab

Kondisi iklim tropis lembab memerlukan syarat-syarat khusus dalam perancangan bangunan dan lingkungan binaan, mengingat ada beberapa factor-factor spesifikasi yang hanya dijumpai secara khusus pada iklim tersebut, sehingga teori-teori arsitektur, komposisi, bentuk, fungsi bangunan, citra bangunan dan nilai-nilai estetika bangunan yang berbentuk akan sangat berbeda dengan kondisi yang ada di wilayah lain yang berbeda kondisi iklimnya. Menurut DR. Ir. RM. Sugiyatmo, kondisi yang berpengaruh dalam perancangan bangunan pada iklim tropis lembab adalah :

1. Kenyamanan Thermal
2. Aliran Udara Melalui Bangunan  
Kegunaan dari aliran udara/ventilasi adalah :

- a. Untuk memenuhi kebutuhan kesehatan yaitu penyediaan oksigen untuk pernapasan, membawa asap dan uap air keluar ruangan, mengurangi konsentrasi gas-gas dan bakteri serta menghilangkan bau.
  - b. Untuk memenuhi kebutuhan kenyamanan thermal, mengeluarkan panas, membantu mendinginkan bagian dalam bangunan.
3. Radiasi Panas
  4. Penerangan Alami pada Siang Hari Cahaya alam siang hari yang terdiri dari :
    - a. Cahaya matahari langsung.
    - b. Cahaya matahari difus

### III.2 METODE DESAIN

Permainan tradisional mempunyai nilai-nilai positif yang mempengaruhi pembentukan karakter anak, antara lain keberanian, kejujuran, kreatif, kerjasama, serta kepemimpinan. Dalam satu permainan dapat mengandung beberapa nilai tersebut. Untuk mempermudah proses desain jenis permainan ditentukan berdasarkan lokasi yang memungkinkan permainan tersebut dapat dilaksanakan (di dalam ruangan, di area terbuka ataupun di area semi terbuka), dan berdasarkan dari jumlah pemain yang dapat bermain dalam satu permainan (kurang dari lima orang dan lebih dari lima orang).

Berdasarkan lokasi permainan dilaksanakan

Dalam Ruang	Semi Terbuka	Ruang Terbuka
Pasaran (masak-masakan)	Sogok ontong	Gembatan (boi-boian)
Bekel	Kancilan	Patil lele

	(ganjilan)	
Congklak	Cuwok	Engkleng
Lima jadi	Lompatan (karet)	Tembak-tembakan
Bingo	Gasing	Kelereng
Panggung boneka	Titis-titisan	Bakiak
Gepuk bantal	Gatheng	Tarik tambang
Dan lain-lain	Sedang apa	Gobak sodor
	Cublak-cublak suweng	Bentengan
	Sompyo (ABC lima dasar)	Petak umpet
	Tolah toleh	Egrang
	Dan lain-lain	Dan lain-lain

**Tabel 3.1** Pengelompokan permainan berdasarkan lokasi permainan dilaksanakan

Berdasarkan jumlah pemain dalam satu permainan

Kurang dari 5 orang	Lebih dari 5 orang
Pasaran	Sedang apa
Bekel	Gembatan
Congklak	Tembak-tembakan
Lima jadi	Bakiak
Bingo	Tarik tambang
Gepuk bantal	Gobak sodor
Sogok ontong	Bentengan
Kancilan	Petak umpet
Cuwok	Dan lain-lain
Lompatan	
Gasing	
Titis-titisan	
Gatheng	
Cublak cublak suweng	
Sompyo	
Tolah toleh	
Patil lele	

Engkleng	
Kelereng	
Egrang	
Dan lain-lain	

**Tabel 3.2** *Pengelompokan permainan berdasarkan jumlah pemain dalam suatu permainan*

Merujuk pada pengelompokan jenis permainan berdasarkan pada jumlah pemain serta lokasi dimana permainan tersebut dimainkan maka terdapat beberapa fasilitas utama yang dibutuhkan, antara lain ruang bermain (*indoor* dan *outdoor*) yang terdiri dari ruang penyimpanan mainan, area bermain *indoor* (naungan) serta area bermain *outdoor* (lapangan dan taman).

## IV. KONSEP DESAIN

### IV.1 EKSPLORASI FORMAL

#### Gagasan Utama

Griya dolanan adalah ide rancang dalam penyelesaian masalah keterbatasan lahan terbuka untuk bermain serta semakin pudarnya budaya permainan tradisional. Dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan dalam permainan tradisional serta menghadirkan bentuk-bentuk arsitektur nusantara yang dikemas dalam bentuk yang lebih kontemporer.

#### Area Bermain

Kebutuhan ruang bermain indoor namun tetap terhubung dengan area luar.



Area bermain berbentuk naungan sehingga area bermain indoor dan outdoor dapat terhubung langsung



Area bermain outdoor merupakan lahan terbuka yang berupa lapangan atau taman

Mengoptimalkan penanaman pohon peneduh, guna memberikan kenyamanan pada area luar bangunan. Pohon peneduh berguna untuk mengurangi suhu panas pada siang hari, sehingga suhu udara dapat terjaga kestabilannya.

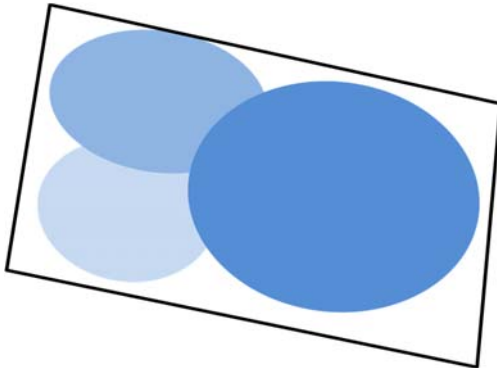




**Gambar 4.1** Contoh pohon peneduh: pohon flamboyan, pohon ketapang

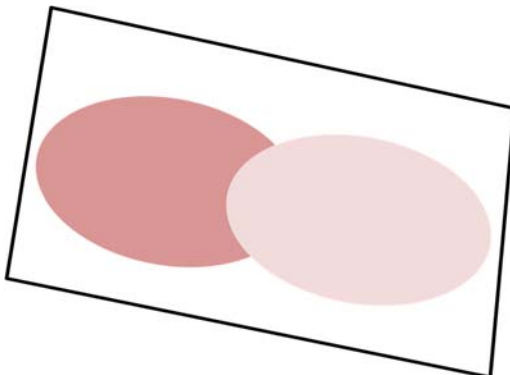
## IV.2 EKSPLORASI TEKNIS

Konsep zoning



**Gambar 4.2**

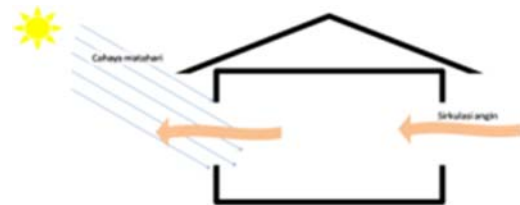
Zoning berdasarkan pada lokasi permainan dilaksanakan. Area zoning terbagi menjadi area tertutup, semi terbuka dan terbuka.



**Gambar 4.3**

Zoning berdasarkan pada jumlah pemain dalam suatu permainan.

Bentuk bangunan didesain dengan mengadaptasi dari bentuk bentuk arsitektur nusantara yang memang pada dasarnya sudah beradaptasi dengan iklim tropis di Indonesia, yaitu dengan penggunaan atap miring, sosoran yang cukup panjang, serta membuat banyak bukaan yang sangat berpengaruh pada sirkulasi udara guna menghadirkan kenyamanan termal yang diinginkan serta memaksimalkan cahaya matahari yang masuk pada siang hari guna menghemat penggunaan pencahayaan buatan.



**Gambar 4.4** Skema masuknya cahaya matahari dan sirkulasi angin pada bangunan



**Gambar 4.5** *Beberapa bentuk arsitektur nusantara Indonesia*

## V. DESAIN



**Gambar 5.1** *Site plan*





Gambar 5.2 Layout plan





**Gambar 5.3** *Gambar tampak site*



**TUGAS AKHIR**  
**RA. 141581**  
**GASAL 2016-2017**

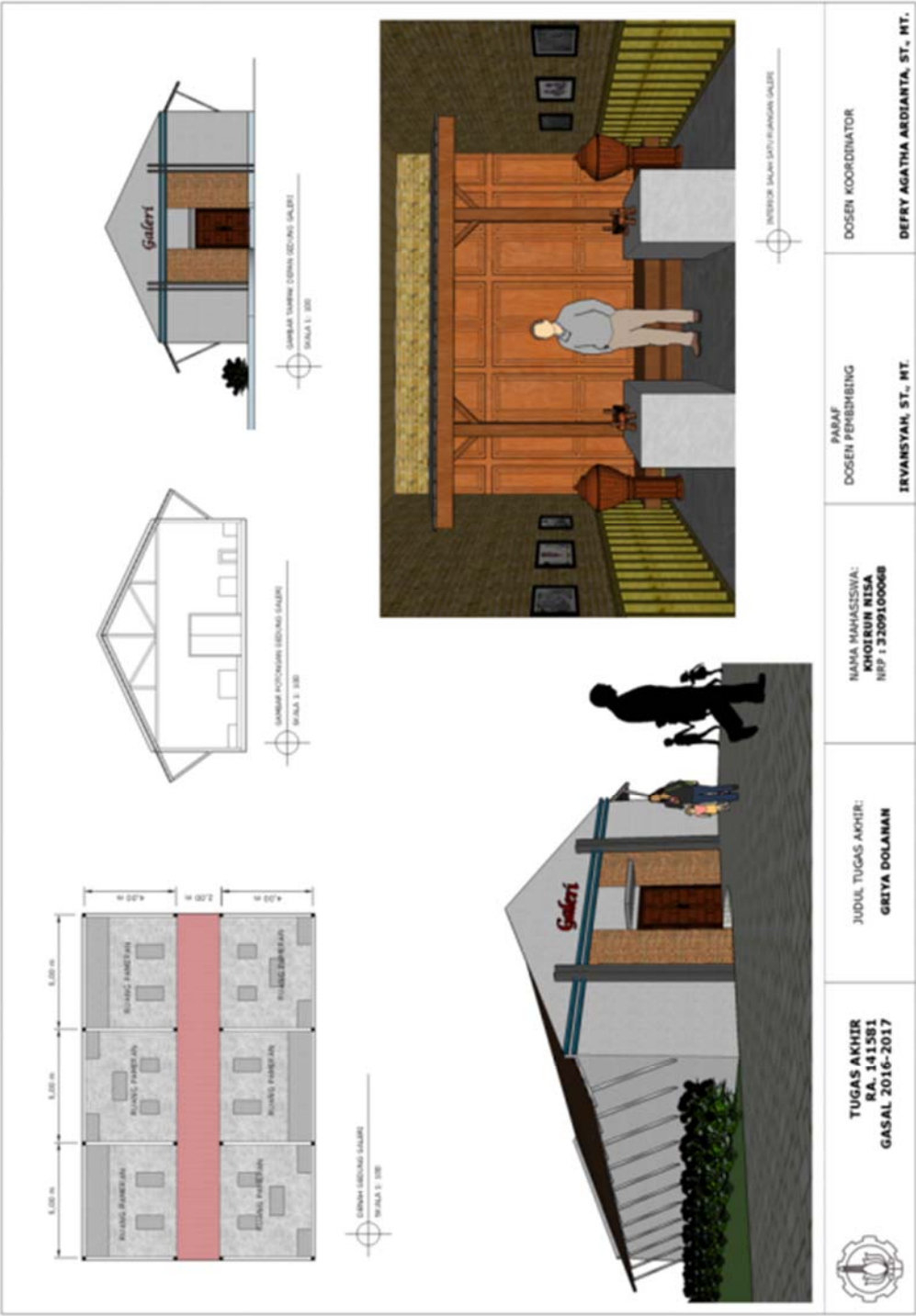
**JUDUL TUGAS AKHIR:**  
**GREYA DOLAMAN**

**NAMA MAHASISWA:**  
**KHOIRUN NISA**  
**NRP 13209100068**

**PABAF**  
**DOSEN PEMBIMBING**  
**IRVANSYAH, ST., MT.**

**DOSEN KOORDINATOR**  
**DEFRY AGATHA ARDIANTA, ST., MT.**

**Gambar 5.4** *Perspektif*

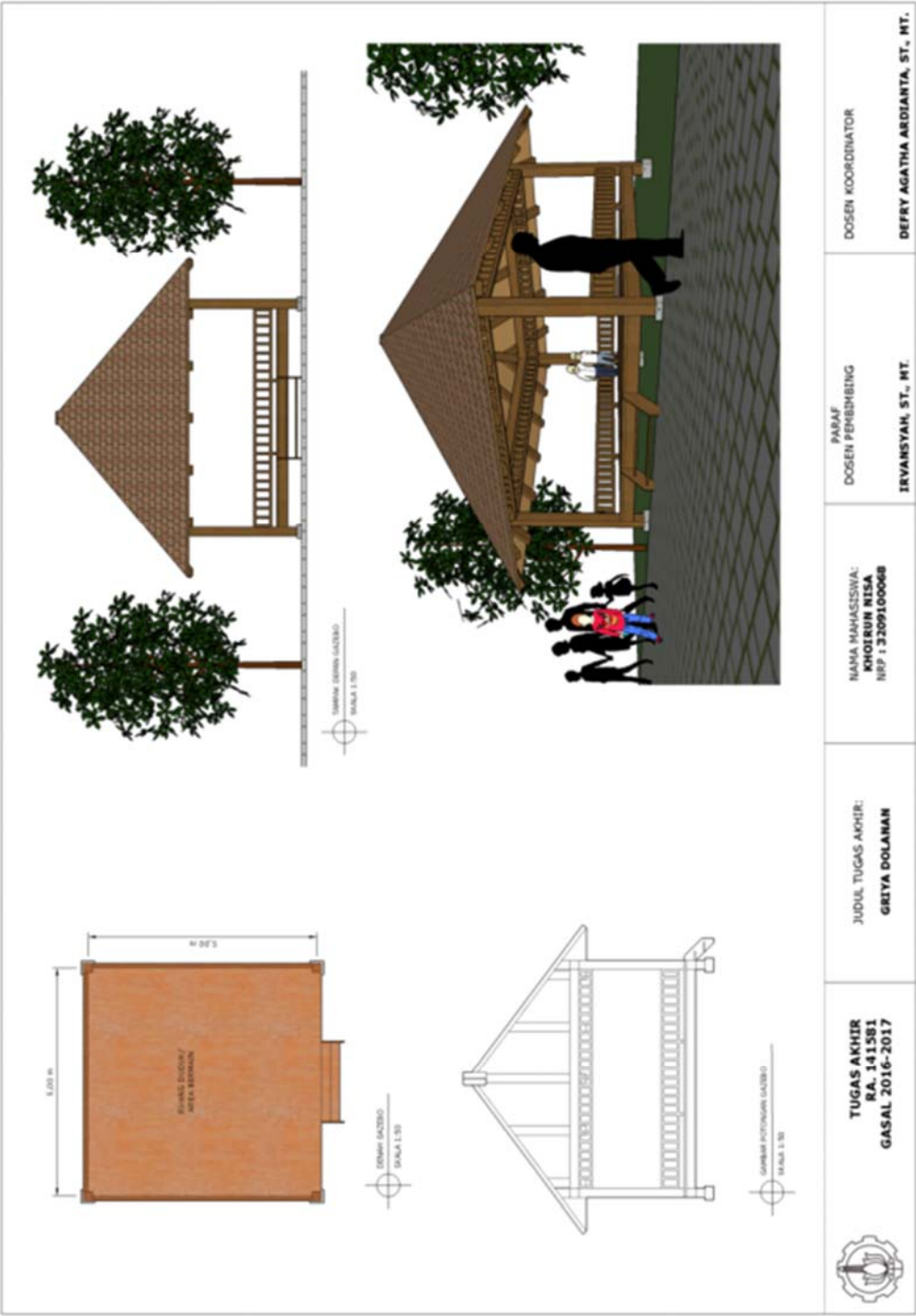


Gambar 5.5 Galeri

	<b>TUGAS AKHIR</b> <b>RA. 141581</b> <b>GASAL 2016-2017</b>	<b>JUDUL TUGAS AKHIR:</b> <b>GREYA DOLAMAN</b>	<b>NAMA MAHASISWA:</b> <b>KHOIRUN NISA</b> <b>NRP 13209100068</b>	<b>PABAF</b> <b>DOSEN PEMBIMBING</b> <b>IRVANSYAH, ST., MT.</b>	<b>DOSEN KOORDINATOR</b> <b>DEFRY AGATHA ARDIANTA, ST., MT.</b>
---	---	---	---	---	--



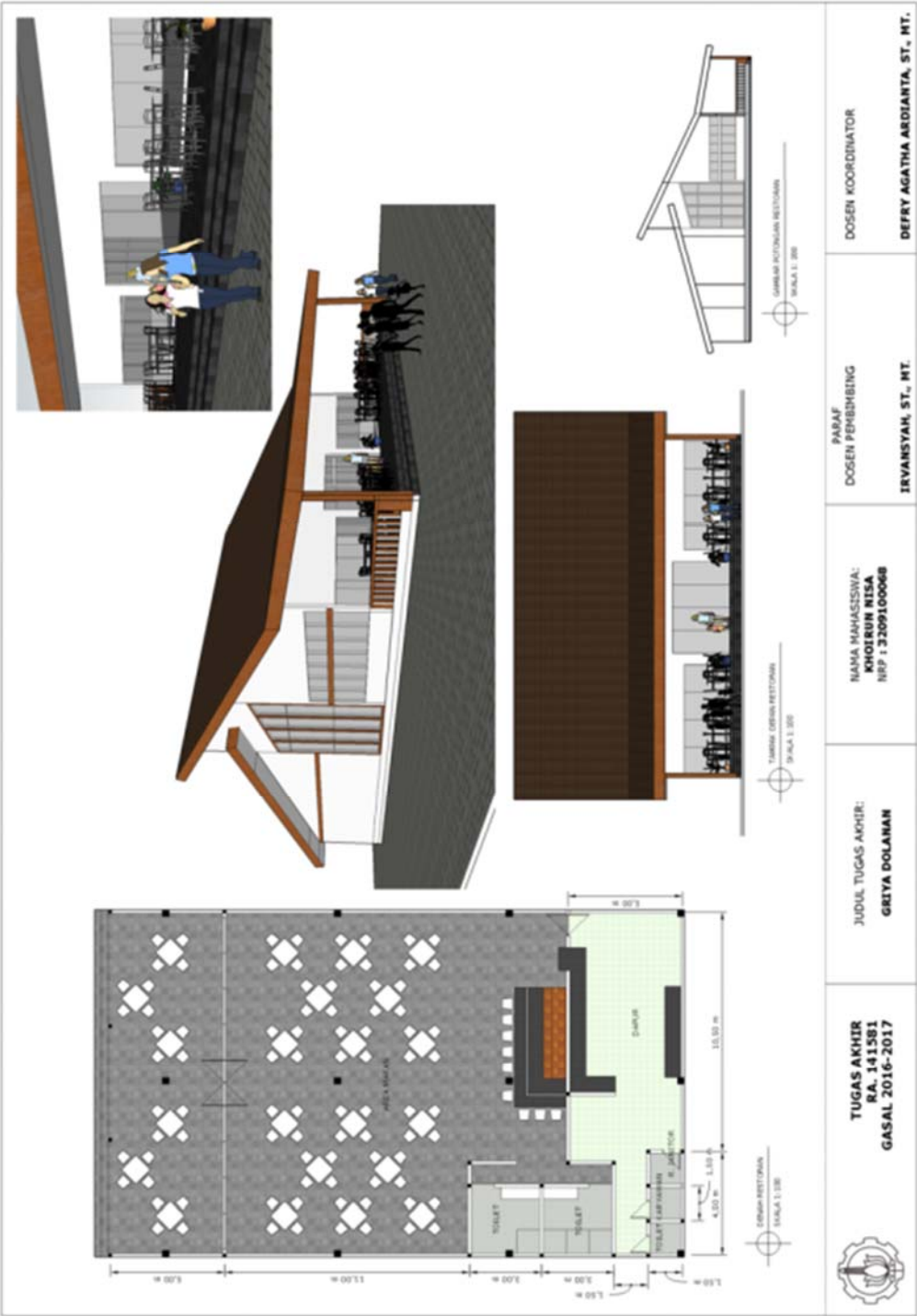
Gambar 5.6 Ruang penyimpanan mainan



Gambar 5.7 Gazebo







Gambar 5.9 Restoran







Gambar 5.11 Mushola



**TUGAS AKHIR**  
**RA. 141581**  
**GASAL 2016-2017**

**JUDUL TUGAS AKHIR:**  
**GREYA DOLAHAN**

**NAMA MAHASISWA:**  
**KHOIRUN NISA**  
**NRP : 3209100068**

**PABAF**  
**DOSEN PEMBIMBING**  
**IRVANSYAH, ST., MT.**

**DOSEN KOORDINATOR**  
**DEFRY AGATHA ARDIANTA, ST., MT.**



Gambar 5.12 Toilet dan unit kesehatan



Gambar 5.13 Eksterior



Gambar 5.14 Eksterior

## **VI. KESIMPULAN**

### **TUJUAN DESAIN**

Tujuan utama yang ingin dicapai dari ide rancangan berjudul Griya Dolanan adalah:

1. Menjadikan Griya Dolanan sebagai sarana melestarikan budaya, khususnya di bidang permainan tradisional.
2. Menyediakan sarana bermain baru yang berfokus pada permainan tradisional dengan keamanan yang memadai.
3. Memberikan alternatif wisata baru bagi masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. WAHYU UTAMI.2013. *Banyak Orangtua Andalkan Gadget untuk "Mengasuh" Anak*.  
(<http://female.kompas.com/read/2013/06/29/1703028/Banyak.Orangtua.Andalkan.Gawai.untuk.Mengasuh.Anak>)
- [2] Littlefield, David.2008.*Metric Handbook*.Oxford: The Architectural Press
- [3] Neufert, Ernest.2000.*Neufert Architect's Data*.United States : Wilson-Blackwell
- [4] Arkana Buana Arsitek. Oktober 2013. *Arsitektur Tropis*.  
(<http://abarchitects.blogspot.co.id/2013/10/arsitektur-tropis.html>)
- [5] FAD. Aisyah.2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif